VIDEO COMPUTER

VC 4000

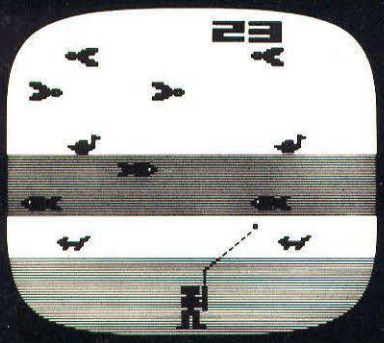
CASSETTE **12**

JAGD
HUNTING
CHASSE

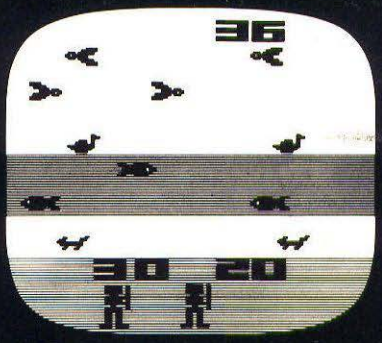
Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

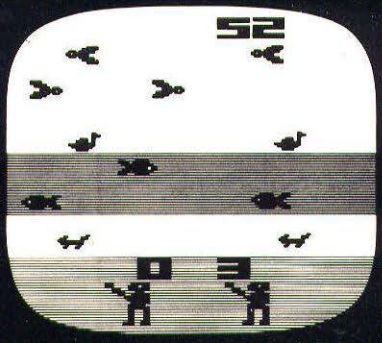
JAGD
HUNTING
CHASSE



Programme 17–32
Programmes 17–32



Programme 33–48
Programmes 33–48



Programme 51–64
Programmes 51–64

Diese Cassette enthält 64 Programme für Schießspiele, die allein oder zu zweit gespielt werden können. Die Aufgabe ist es, möglichst viele der Spielsymbole (Hasen, Fische, Wasservögel und fliegende Vögel) zu treffen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀ : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **64** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

This cassette contains 64 programmes for shooting games which can be played by one or two players. The object is to hit as many play-symbols (Hares, Fishs, Ducks & Flying Birds) as possible.

How to make your cassette operational:

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the cassette into the Video Computer cassette socket.

2. Press key ◀◀ to write the programme into the Video Computer. On the right hand side of your T.V. screen programme **01** will appear.

3. By repeatedly pressing key ▶ the programmes **02** to **64** will follow in sequence.

4. By pressing key **START** the programme selected will commence.

5. By pressing key ◀◀ again, programme **01** will be re-selected.

Cette cassette contient 64 programmes pour jeux de tir qui peuvent se jouer seul ou à deux. Le jeu consiste à atteindre le plus possible de symboles (lièvres, poissons, oiseaux aquatiques et oiseaux volants).

C'est ainsi que vous mettrez votre cassette en état de fonctionnement:

1. Branchez le vidéo-computer comme il est prescrit et poussez la cassette dans le logement de la cassette du vidéo-computer.

2. Appuyez sur la touche ◀◀ : Les programmes sont enregistrés dans le vidéo-computer. Sur l'écran de votre téléviseur, il apparaît le programme **01.**

3. En appuyant de nouveau sur la touche ▶ , on enclenche les programmes suivants l'un après l'autre: **02** à **64.**

4. C'est avec la touche **DEMARRAGE** que l'on fait démarrer le programme se trouvant sur l'écran.

5. En appuyant sur la touche ◀◀ on sélectionne de nouveau le programme **01.**

DIE PROGRAMME

Für jeden Treffer gibt es Punkte – je nach Entfernung des Objekts vom Schützen zwischen 1 und 10. Bei jedem Treffer wird der Punktestand kurz in den Bildschirm eingeblendet. Ist das Spiel zuende, erscheint der Punktestand dauernd auf dem Bildschirm.

Die Programme gliedern sich in jeweils 16 Variationen:

Programme 1–16:
Einfache Programme. Durch Druck auf einen der roten Tasten wird ein Schuß abgefeuert.

Programme 17–32:
Durch Bewegen des Steuerknüppels am Spielgerät kann die Flugbahn der Kugel beeinflußt werden. Als zusätzliche Schwierigkeit ist ein Fisch im Spiel, der plötzlich die Richtung wechselt.

Programme 33–48:
Bei diesen Programmen kann die Position des Schützen durch Bewegen des Steuerknüppels am Handspielgerät verändert werden.

Programme 51–64:
Durch Bewegen des Steuerknüppels kann die Stellung der Gewehre beeinflußt werden.

Innerhalb dieser Gruppen gibt es jeweils die folgenden 16 Varianten:

Programme 1, 17, 33, 49:
Programme für eine Person, die mit dem linken Handspielgerät gesteuert werden. Acht Objekte, unbegrenzte Zeit, unbegrenzte Schüsse.

Programme 2, 18, 34, 50:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 3, 19, 35, 51:
Programme für eine Person, jedoch 12 Objekte.

Programme 4, 20, 36, 52:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 5, 21, 37, 53:
Programme für eine Person, jedoch 16 Objekte.

Programme 6, 22, 38, 54:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 7, 23, 39, 55:
Programme für eine Person. Die Kugel trifft jedoch erst auf dem Rückflug zur Erde.

Programme 8, 24, 40, 56:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 9, 25, 41, 57:
Programme für eine Person. Die Kugel trifft direkt, die Objekte müssen jedoch innerhalb einer begrenzten Zeit abgeschossen werden.

Programme 10, 26, 42, 58:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 11, 27, 43, 59:
Programme für eine Person. Die Kugel trifft direkt, Zeit unbegrenzt, es stehen jedoch nur 20 Schuß zur Verfügung.

Programme 12, 28, 44, 60:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 13, 29, 45, 61:
Programme für eine Person. Die Kugel trifft direkt, es steht jedoch nur eine beschränkte Zeit und ein Vorrat von 20 Schuß zur Verfügung.

Programme 14, 30, 46, 62:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

Programme 15, 31, 47, 63:
Programme für eine Person. Die Kugel trifft erst auf ihrem Rückflug zur Erde. Beschränkte Zeit, beschränkte Schußzahl.

Programme 16, 32, 48, 64:
Wie vor, jedoch für zwei Personen.

THE PROGRAMMES

For each hit there are scores of between 1 and 10. These depend on the distance of the target and the hunters. With each hit the score is displayed on the T.V. screen for a short time. If the game is finished the score remains on the T.V. screen.

The programmes are in 16 variations:

Programmes 1–16:
Simple programmes. By pressing one of the red keys a shot can be fired.

Programmes 17–32:
By moving the joystick on the R/C the trajectory of the bullet can be controlled. An additional difficulty is a fish in the game which suddenly changes directions.

Programmes 33–48:
In these programmes the position of the hunter can be changed by moving the joystick on the R/C.

Programmes 51–64:
By moving the joystick the position of the rifle can be changed.

Within these groups there are the following 16 variations:

Programmes 1. 17. 33. 49:
Programmes for one player, being controlled with the left R/C. Eight objects, unlimited time and unlimited shots.

Programmes 2. 18. 34. 50:
As bove, bur for two players.

Programmes 3. 19. 35. 51:
Programmes for one player and with 12 targets.

Programmes 4, 20, 36, 52:
As above, but for two players.

Programmes 5. 21. 37. 53:
For one player, but 16 objects.

Programmes 6. 22. 38. 54:
As above, but for two players.

Programmes 7. 23. 39. 55:
Programmes for one player, the bullet only hits on it's return to earth.

Programmes 8. 24. 40. 56:
As above, but for two players.

Programmes 9. 25. 41. 57:
For one player, the bullet hits directly, but targets have to be hit within a certain time limit.

Programmes 10. 26. 42. 58:
As above, but for two players.

Programmes 11. 27. 43. 59:
For one player. The bullet hits directly, unlimited time, but there are only 20 bullets available.

Programmes 12. 28. 44. 60:
As above, but for two players.

Programmes 13. 29. 45. 61:
One player, the bullet hits directly, but the time is limited, and a supply of only 20 bullets is available.

Programmes 14. 30. 46. 62:
As above with two players.

Programmes 15. 31. 47. 63:
One player, bullet only hits on it's descent to earth, limited time and bullets.

Programmes 16. 32. 48. 64:
As above, two players.

Pour chaque coup au but, il y a des points – suivant la distance entre l'objet et le tireur, entre 1 et 10. Lors de chaque coup au but, le score est brièvement affiché sur l'écran. Quand le jeu est terminé, le score final apparaît en continu sur l'écran.

Les programmes se divisent en 16 variantes chacun:

Programmes 1 à 16:
Programmes simples. Par pression sur un des boutons rouges, on fait partir un coup de feu.

Programmes 17 à 32:
En manœuvrant le manche à balai du manipulateur, on peut influer sur la trajectoire de la balle. Comme difficulté supplémentaire, il y a en jeu un poisson qui change soudainement de direction.

Programmes 33 à 48:
Dans ces programmes, la position du chasseur peut se modifier par la manœuvre du manche à balai de l'appareil manipulateur.

Programmes 51 à 64:
En manœuvrant le manche à balai, on peut influencer la position des fusils.

Dans chacun de ces groupes, il y a les 16 variantes suivantes:

Programmes 1, 17, 33, 49:
Programmes pour une personne, et qui sont commandés avec l'appareil manipulateur de gauche. Huit objets, temps illimité, nombre illimité de coups de feu.

Programmes 2, 18, 34, 50:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.

Programmes 3, 19, 35, 51:
Programmes pour une personne, cependant 12 objets.

Programmes 4, 20, 36, 52:
Comme ci-devant cependant pour deux personnes.

Programmes 5, 21, 37, 53:
Programmes pour une personne, cependant 16 objets.

Programmes 6, 22, 38, 54:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.

Programmes 7, 23, 39, 55:
Programmes pour une personne. Cependant ce n'est qu'à son retour à terre que la balle arrive au but.

Programmes 8, 24, 40, 56:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.

Programmes 9, 25, 41, 57:
Programmes pour une personne. La balle atteint directement le but, cependant les objets doivent être abattus en un temps limité.

Programmes 10, 26, 42, 58:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.

Programmes 11, 27, 43, 59:
Programmes pour une personne. La balle atteint directement le but, temps illimité, cependant on dispose de 20 coups de feu seulement.

Programmes 12, 28, 44, 60:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.

Programmes 13, 29, 45, 61:
Programmes pour une personne. La balle atteint directement le but, mais il y a seulement un temps limité et une réserve de 20 coups de feu.

Programmes 14, 30, 46, 62:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.

Programmes 15, 31, 47, 63:
Programmes pour une personne. C'est seulement à son retour à terre que la balle atteint le but. Temps limité, nombre de coups de feu limité.

Programmes 16, 32, 48, 64:
Comme ci-devant, cependant pour deux personnes.